LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
GAME
HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME
DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!
WWW.GAMEPLAYER.IT
MENSILE - FEBBRAIO 2013
81
Gioco omaggio
Clicca Qui
CRYSIS 3
SI CONCLUDE LA TRILOGIA DI CRYTEK!
IN QUESTO NUMERO
DEAD SPACE 3
NI NO KUNI
KEN'S RAGE 2

GAME
LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
NUMERO 81
FEBBRAIO 2013

SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

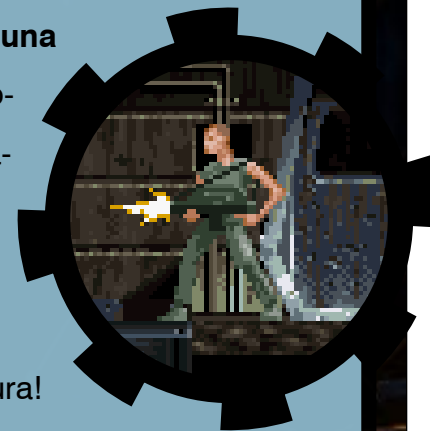
REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Simone Ceccarelli, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Simone Rastelli, Fabrizio Balducci, Giulio Aterno, Matteo Vivona, Andrea Romaniello, Alessio Calace, Giuseppe Pirozzi, Davide Begni, Francesco di Marzo, Salvatore Miranda

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco)*

EDITORIALE

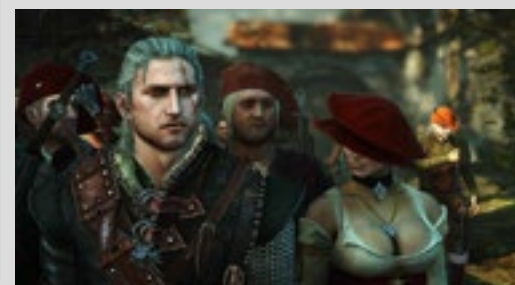
Questo mese GAME arriva con un grande ritardo... e con una sorpresa ancora più grande: inauguriamo infatti **M3**, la nuova rivista gratuita distribuita da **GamePlayer.it**. Un magazine dedicato al mondo dei **MMORPG**, che ogni mese vi racconterà la complessa realtà dei **Massive** attraverso anteprime, speciali, interviste, recensioni e coverage pensati per i **Netgamers**. Il download è già disponibile: che aspettate a scaricarla? E nel frattempo... buona lettura!

CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TUTTI GLI ARTICOLI DEL MESE!

THE WITCHER 3: I PRIMI DETTAGLI!

Open world immenso, nuovo engine ed epiche battaglie a cavallo

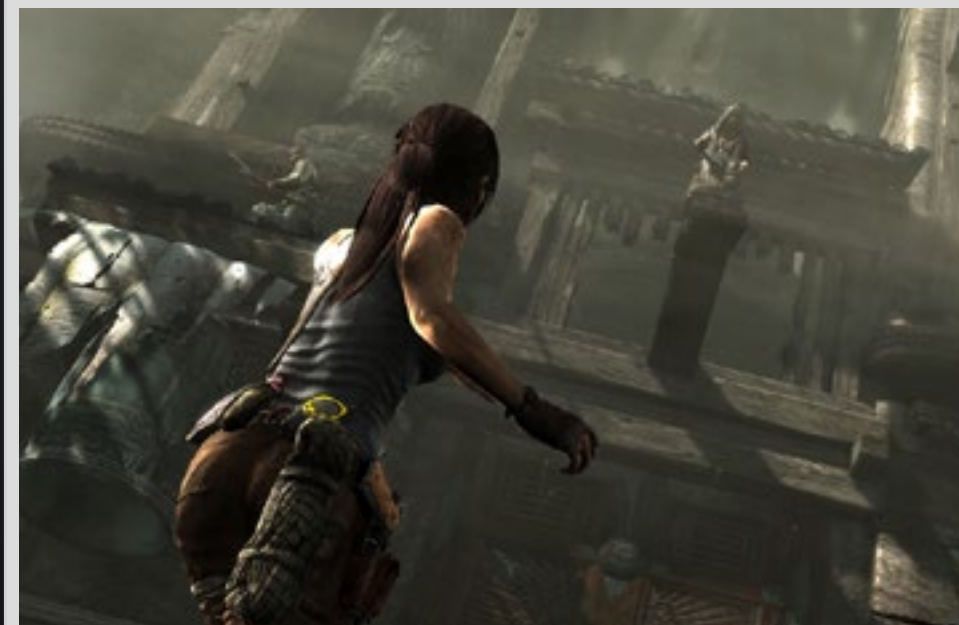
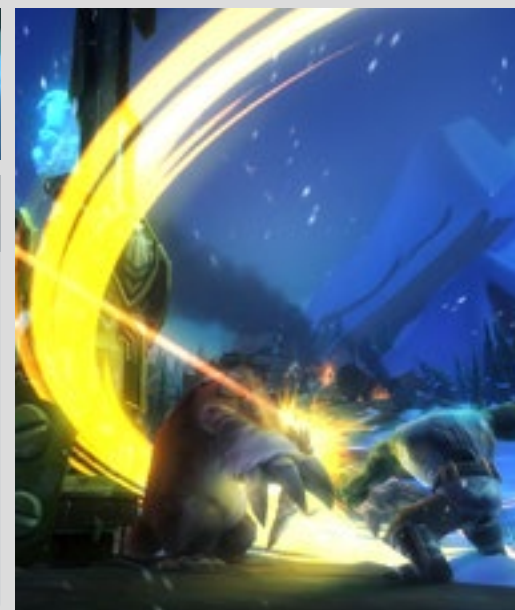
Ancora non ci sono conferme certe ma già in rete spuntano dettagli su **The Witcher 3**, l'RPG action sviluppato da **CD Project RED**. Il nuovo motore grafico garantirà un **open world** con una mappa decisamente ampia, si parla del 20% in più rispetto a **Skyrim**. Ci saranno paesaggi mozzafiato ed un'interazione più credibile fra acqua e imbarcazioni. Sarà importante conoscere l'anatomia dei nemici per i combattimenti, che potranno avvenire anche a cavallo. Con cento ore di quest... è già da ora un capolavoro annunciato!

IL MARKETING DI LARA

Pubblicità milionaria per Tomb Raider...

Square Enix non ha badato a spese per la campagna marketing del nuovo **Tomb Raider**. La **Software House** ha fatto sapere che ha investito diversi milioni dollari nella promozione del titolo, tramite spot pubblicitari e stampa specializzata. L'obiettivo finale è quello di far entrare il gioco nella Top 5 dei titoli più venduti: forza **Lara**!

WILDSTAR: L'MMO DEL NUOVO ANNO!

Carbine Studios svela il background del suo nuovo massive...

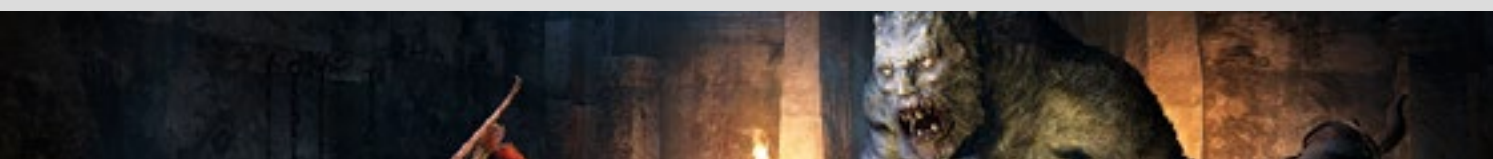
WildStar è in arrivo: l'MMO fantascientifico di Carbine Studios vedrà la luce entro il 2013 e, seppur con una data alquanto generica, ha fatto parlare di sé dopo il rilascio di alcuni trailer. Il gioco sarà ambientato sul pianeta **Nexus**, un misterioso mondo abbandonato dagli antichi **Elden** ma ancora ricco di tesori da scoprire. Non vediamo l'ora di provarlo!

ALLODS ORA E' IN BETA!

Una versione italiana per il MMORPG

Allods Online, Mmorpg realizzato da Vival, è finalmente prossimo all'arrivo nel Bel Paese, con tanto di traduzione italiana. I giocatori interessati a partecipare alla fase closed beta di **Allods Online** possono registrarsi fin sul sito ufficiale, mentre è possibile rimanere aggiornati sulle ultime news dalla fan page di **Facebook**.

GHOST RECON: UN DLC... DA ASSASSINI!

Cross-over inaspettato tra due serie storiche di casa Ubisoft

Sapevate del coinvolgimento di Abstergo Industries nella realtà bellica futuristica di **Ghost Recon Online**? No? Nemmeno noi a dirla tutta. Ebbene, per celebrare l'arrivo del primo episodio de "**La Tirannia di Re Washington**" di **Assassin's Creed 3**, **Ubisoft** ha lanciato una serie di contenuti inediti per il suo TPS tattico online. In primis veniamo a conoscenza della tuta da assassino ed ulteriori quattro pezzi di armatura, successivamente di un'ondata di sei nuove armi. Un cross-over... storico!

DRAGON'S DOGMA: ECCO DARK ARISEN

Espansione stand alone per il tanto discusso titolo Capcom

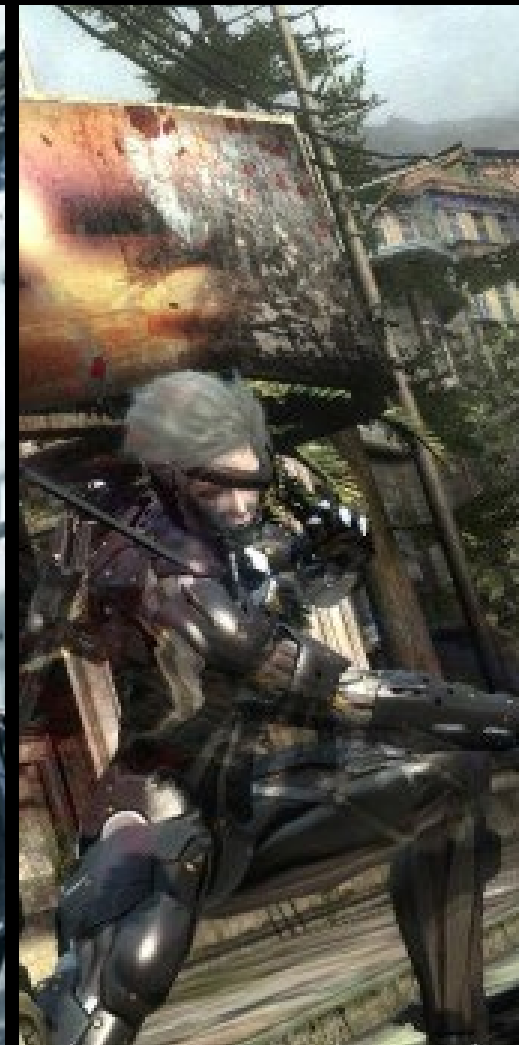
Capcom ha reso disponibile un nuovo trailer dedicato all'espansione stand-alone di **Dragon's Dogma: Dark Arisen**. Il video è incentrato sui principali nemici che incontreremo durante il nostro excursus avventuriero per le lande dell'inferno. Il gioco è atteso per il 26 Aprile prossimo sulle due principali console casalinghe, **PlayStation 3** e **Xbox 360**.

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: KONAMI / GENERE: AZIONE / USCITA: DISPONIBILE

METAL GEAR RISING: REVENGEANCE

ANTEPRIMA completa

A cura di: Alessio Calace

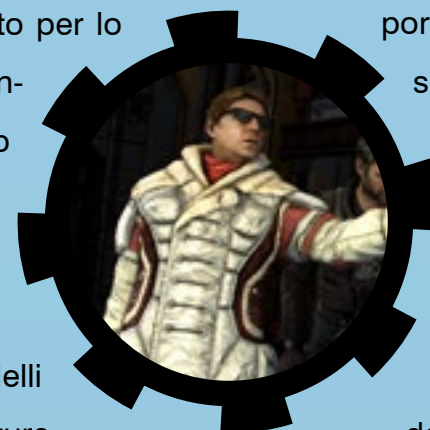
Metal Gear Rising: Revengeance é uno di quei giochi che ha subìto un travagliato processo di creazione, portando molti a dubitare dei risultati dopo il passaggio di mano ai **Platinum Games**. Ma parliamo della demo: abbiamo testato a fondo gioco e provato il sistema **Blade** che permette di tagliare in tante parti un singolo oggetto o persona. Da quanto visto, il sistema di combattimento si basa su due tasti Azione, uno leggero e l'altro pesante, e su un sistema di parata e contromossa che risulteranno molto tecniche. La grafica si dimostra di buon livello: di pregevole fattura i modelli dei protagonisti e degli antagonisti principali, così come gli effetti luce che sembrano però stati usati per nascondere diversi problemi, dall'interazione ambientale approssimativa al dettaglio generale, passando per texture non eccellenti. Purtroppo, il gioco si mostra molto carente anche nelle animazioni al di fuori dei combattimenti, ma per fortuna quelle in battaglia sono davvero eccezionali. Insomma, attendiamo con fiducia l'uscita di un titolo che porta un nome troppo importante per poter essere tradito... staremo quindi a vedere!

DEAD SPACE 3

RECENSIONE completa

Simone Giorgi

Senza nulla togliere agli ultimi esponenti del genere horror, Dead Space ha senza dubbio rappresentato l'unico reale rappresentante della categoria a portare una struttura di alto livello, ancorata al vero concetto di **Survival Horror**. **Visceral Games** ha saputo mantenere il suo stile apportando piccole modifiche al gameplay: tuttavia, l'annuncio di **Dead Space 3** e le prime dichiarazioni ufficiali hanno alimentato il sospetto che anche il famoso franchise targato **EA** stesse prendendo una piega votata all'action… Le novità annunciate mettevano in evidenza una soluzione cooperative, coperture in stile **Gears of War**, nemici umani armati di mitra e tanta adrenalina, a discapito della cara e vecchia

suspense. Curiosi di scoprire se effettivamente **Dead Space** sia cambiato? Seguiteci per scoprirlo... La storia di questo terzo capitolo ci porta nuovamente nei panni dello sfortunato ingegnere **Isaac Clark**, protagonista che abbiamo conosciuto già nel primo episodio e con il quale abbiamo portato a termine la seconda terrificante missione, insieme alla bella **Ellie Langford**. Il legame instauratosi lungo le vicende del precedente episodio "costringono" l'indomito e sfrontato **Clark** a fare le valige e partire verso la missione di recupero che lo porterà sulle tracce della coraggiosa **Ellie**, scomparsa durante il corso di una missione spaziale. Sono queste le basi per che ci portano nella solita lotta contro **Unitology** (setta conosciuta nei primi capitoli), gettandoci verso **Tau Volantis**, pianeta fortemente condizionato da terribili tempeste di neve e dove sembra siano stanziate le origini del marchio. Se da un lato il plot narrativo soffre di qualche pecca evidente sul fronte dell'originalità, dall'altro pone le basi per affrontare la prima vera innovazione, ovvero la presenza di un compagno di squadra per dar vita alla soluzione cooperativa. **Isaac** può infatti contare sul sostegno di **John Carver** e affrontare con lui l'intera avventura. Nonostante questo, **Dead Space 3** è giocabile interamente in Single senza dover necessariamente condividere l'esperienza con un compagno o un **PG** ingombrante sullo schermo. Questo farà felici i sostenitori della pura esperienza **survival**, che potranno godersi l'avventura puntando sulla ten-

sione che il titolo ancora riesce a trasmettere. Non possiamo negare però che, in *cooperative*, il prodotto lascerà tutto il pathos che un titolo del genere dovrebbe suscitare. Non sto dicendo che verrà meno il divertimento, anzi… ma indubbiamente la componente tensione andrà a farsi friggere. Tuttavia le meccaniche di gioco studiate, alcune scovabili solo nella modalità multigiocatore, sono ben congegnate e funzionanti. Non possiamo muovere alcuna lamentela al comparto tecnico artistico formato per lo più da scenari mozzafiato e distese innevate davvero convincenti. A questo si aggiunge un ottimo uso di effetti particellari e un'illuminazione decisamente sopra la media. Alcuni appunti andrebbero fatti sui volti e sui modelli dei personaggi, rappresentati con texture poco dettagliate che mal si sposano con il resto, ma poco importa vista l'immensità del resto. Sul fronte longevità sono assicurate almeno dieci - dodici ore di gioco, ma se sarete minuziosi potranno anche allungarsi anche a quindici / sedici. Il Sonoro, come da marchio della serie, risulta eccelso, con musiche ed effetti audio sopra la media. Anche se con qualche difetto, **Dead Space 3** resta un valido esponente di questo genere in via d'estinzione.

VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: EA

SVILUPPO: VISCERAL GAMES

GENERE: TPS HORROR

GIOCATORI: 1 - 2

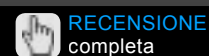
SITO UFFICIALE

Grafica	*90*
Sonoro	*88*
Giocabilità	*80*
Longevità	*78*

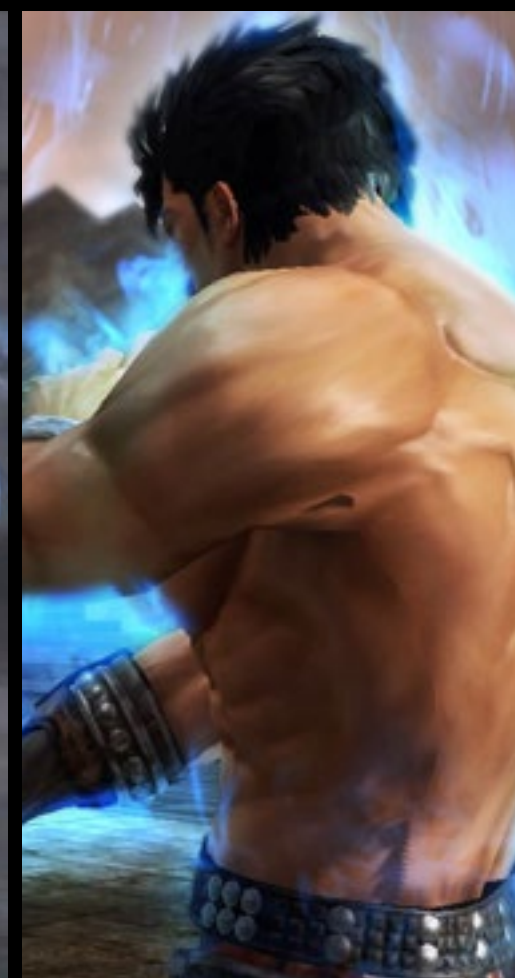
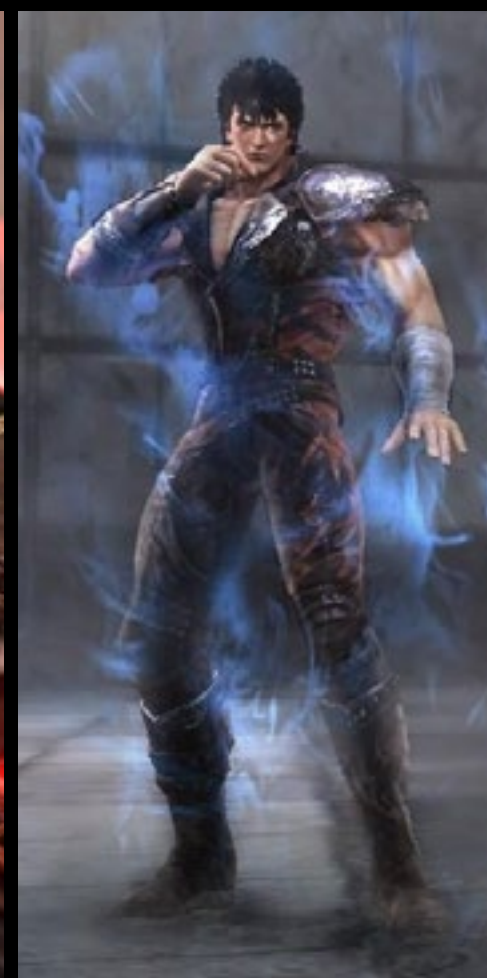
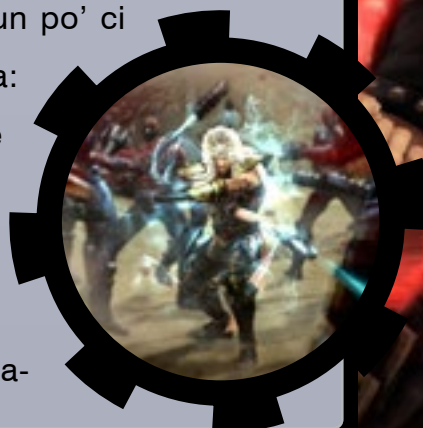
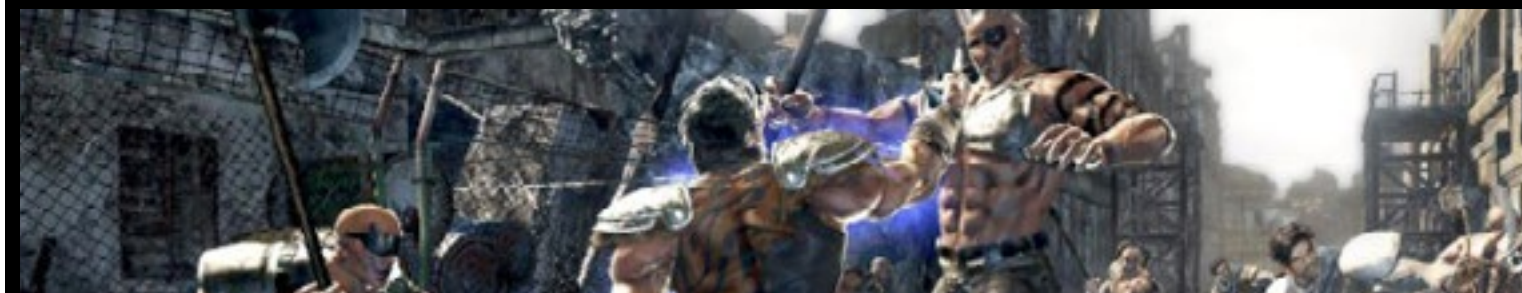
COMMENTA

GLOBALE **80**

FIST OF THE NORTH STAR: KEN'S RAGE 2

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso

L'opera era incompiuta, non ci giriamo attorno: per molti versi la fine del primo capitolo di Ken's Rage rappresentava, per tanti giocatori, anche la fine delle proprie conoscenze riguardo la saga di **Ken il Guerriero**. E ammettiamolo, un po' ci aspettavamo che il primo **Ken's Rage** sarebbe stato demolito dalla critica: ma che il successo di pubblico sarebbe stato grande nessuno lo avrebbe davvero pronosticato. Ora arriva in Europa anche il suo seguito, carico di aspettative e di ambizione... A sorpresa, il gioco ripercorre di nuovo la storia dalle sue origini, senza dare la possibilità a chi ha già giocato il primo capitolo di proseguire nella trama. A parziale discolpa degli sviluppa-

tori c'è da dire che il titolo propone numerose aggiunte all'arco narrativo. E non si tratta degli unici cambiamenti proposti: la difficoltà ad esempio è stata decisamente virata verso il basso e stavolta si ha la sensazione che i nemici tolgano molta meno energia. Ritorna invece a furor di popolo la modalità **Dream**, che presenta punti di vista inediti sulla trama e permette di affrontare arene in stile **Dynasty Warrior** in compagnia di un partner. Tecnicamente non brilla: i modelli poligonali dei protagonisti sono soddisfacenti, ma tutto il resto non funziona come dovrebbe: paesaggi scarnissimi, modelli poligonali dei nemici semplicistici e un'intelligenza artificiale che non garantisce la credibilità che ci si aspetterebbe. Il doppiaggio è rimasto quello originale giapponese, una scelta coraggiosa che mantiene la produzione fedele all'opera originale. I temi sono per lo più di stampo rock e metal nipponico, con risultati apprezzabili. Se siete disposti ad affrontare sessioni di gioco interminabili, **Fist of the North Star: Ken's Rage 2** è il vostro gioco. Al contrario lasciate tranquillamente correre: siete stati avvisati, messo il DVD nella console... "*sarete già morti*".

VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: TECMO KOEI

SVILUPPO: TECMO KOEI

GENERE: AZIONE

GIOCATORI: 1 - 2

SITO UFFICIALE

Grafica	63
Sonoro	72
Giocabilità	44
Longevità	74

COMMENTA

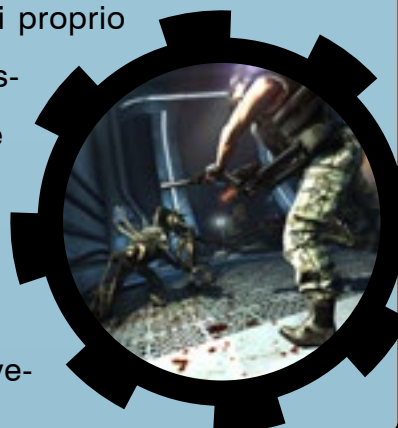
GLOBALE 63

ALIENS: COLONIAL MARINES

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso

Da quanti anni è in sviluppo Aliens: Colonial Marines? Davvero da tanti in effetti. Mi ricordo che si cominciò ad accennare al progetto quando ancora doveva uscire **Aliens vs. Predator** e si parlava di tutta una serie di titoli ambiziosi proprio attorno a questa celebre saga cinematografica. Ma poi cosa è successo? Quello che accade il più delle volte: il gioco non ha mantenuto le promesse, le vendite sono state poche e tutto è stato ridimensionato, tranne l'idea di realizzare **Colonial Marines** attraverso il team che aveva sviluppato **Borderlands**. E ora ci siamo: il nuovo titolo dedicato alla saga di **Alien** è arrivato. Capolavoro o flop clamoroso? Nel titolo, voi ve-

stirete i panni del classico soldato qualunque, che dovrà fuggire da un inferno di xenomorfi, preferibilmente insieme alla vostra piccola squadra di colleghi. Purtroppo gli alieni non solo presentano un'intelligenza artificiale al limite del ridicolo, ma hanno una gamma di attacchi che rasenta il limite storico: vi salteranno sempre e solo addosso e, soprattutto, vi accorgerete della loro presenza ben prima di sobbalzare dalla sedia. Il **multiplayer** è sbilanciato, con la classe di xenomorfi innegabilmente più forte di quella umana. La co-op per fortuna non è brutta, ma non passerà neanche alla storia: la sensazione di trovarsidi fronte al compitino svolto è molto evidente e ci dispiace affermare che si tratta più di un diversivo per allungare la campagna non competitiva. In definitiva **Aliens Colonial Marines** non si è rivelato il titolo che ci aspettavamo: è comunque un gioco dedicato soprattutto a chi volesse immergersi nuovamente nell'eterno scontro tra sparatori di acido e sparatori di piombo, a patto però di accettare le grosse pecche presenti, nella speranza che vengano rilasciate patch miracolose in grado di mettere in regola un comparto grafico davvero indietro con i tempi.

VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: SEGA

SVILUPPO: GEARBOX

GENERE: FPS HORROR

GIOCATORI: 1 - ?

SITO UFFICIALE

Grafica	58
Sonoro	63
Giocabilità	67
Longevità	68

COMMENTA

GLOBALE 64

NI NO KUNI: LA MINACCIA DELLA STREGA CINEREA

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso

Finalmente Ni No Kuni è arrivato. Dopo più di un anno dalla sua release giappone-se, non erano in pochi ad aspettare questo titolo unico nel suo genere. Sì perché non si era mai visto finora un connubio artistico così interessante: **Studio Ghibli** e **Level-5** sono due realtà eccezionali negli ambiti dell'animazione e del videogioco. **Ni No Kuni** è un titolo unico perché tenta di tornare alle radici del genere, a quell'innocenza ed ingenuità che hanno contribuito a rendere eterno in genere. Il gioco propone un plot narrativo all'apparenza rivolto anche ad un pubblico di piccoli neofiti del genere, ma in realtà si rivela ben più profondo: **Olivier** è un ragazzo come tanti altri ed un giorno,

per sfida, commette la classica marachella avventata che ogni bambino dovrebbe evitare di compiere. Tutto ciò costa molto caro perché la madre, nel tentativo di salvarlo da un affogamento quasi sicuro, muore ed il giovane protagonista distrutto dal dolore e dai sensi di colpa si chiude in se stesso. Saranno solo le lacrime versate sul suo peluche preferito a svelare che il suo migliore amico altro proviene da un mondo parallelo, dove ognuno di noi possiede un alter ego e dove molti dei suoi abitanti hanno perso la loro umanità. Sarà lui a spiegare che esiste una possibilità di salvare sua madre... Come struttura di gioco **Level 5** rompe gli indugi e va decisamente controcorrente, proponendo un concept classico e fortemente ispirato ai migliori **JRPG** degli anni '90; il risultato come molti auspicavano da tempo è niente poco di meno che un capolavoro: combattimento a turni, mappa del mondo esplorabile gradualmente, location di varia grandezza da analizzare e dove scoprire diversi aspetti del gioco… La longevità è probabilmente l'unico aspetto che ci ricollega all'attuale generazione videoludica: scordatevi le famigerate 80-90 ore di gioco dei migliori **Final Fantasy**, qui piuttosto siamo di fronte ad una trama principale che si aggira intorno alle 40 ore per essere portata a termine, salvo poi riprendersi grazie alle immancabili quest secondarie che permetteranno di raddoppiare la durata complessiva. Lo stile dei combattimenti è un piacevole ritorno al passato con un chiaro riferi-

mento al "sistema **Pokemon**" che tanta fortuna ha portato al brand di Pikachu e compagni: i tre protagonisti del titolo, **Olivier**, **Marl** e **Gyro**, combatteranno con l'ausilio di tre creature a testa, che potranno essere catturate in battaglia seguendo per ognuno di essi determinate condizioni. A livello tecnico il gioco mantiene degli ottimi standard in considerazione del fatto che l'obiettivo dichiarato era quello di creare un'esperienza di animazione continua. Il risultato finale è decisamente soddisfacente e la collaborazione con lo Studio Ghibli fa sì che il gioco sia artisticamente molto ispirato, specialmente nei suoi scorci panoramici o nelle semplici passeggiate nelle diverse location. Per scelta artistica, il linguaggio degli abitanti di questo "*Altro mondo*" è una forma dialettale della nazione in cui il gioco è stato tradotto. Nella versione italiana è stato utilizzato il dialetto romano, scelta senza dubbio singolare che a livello personale potrebbe piacere a molti come potrebbe scontentare tanti altri. Onestamente non so se il pubblico attuale e la critica odierna riusciranno a dare giustizia a questo lavoro, ma è indubbio che **Ni No Kuni** possa essere considerato, fin da ora, una perla e una pietra miliare nella storia dei videogiochi.

VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: NAMCO BANDAI

SVILUPPO: LEVEL 5

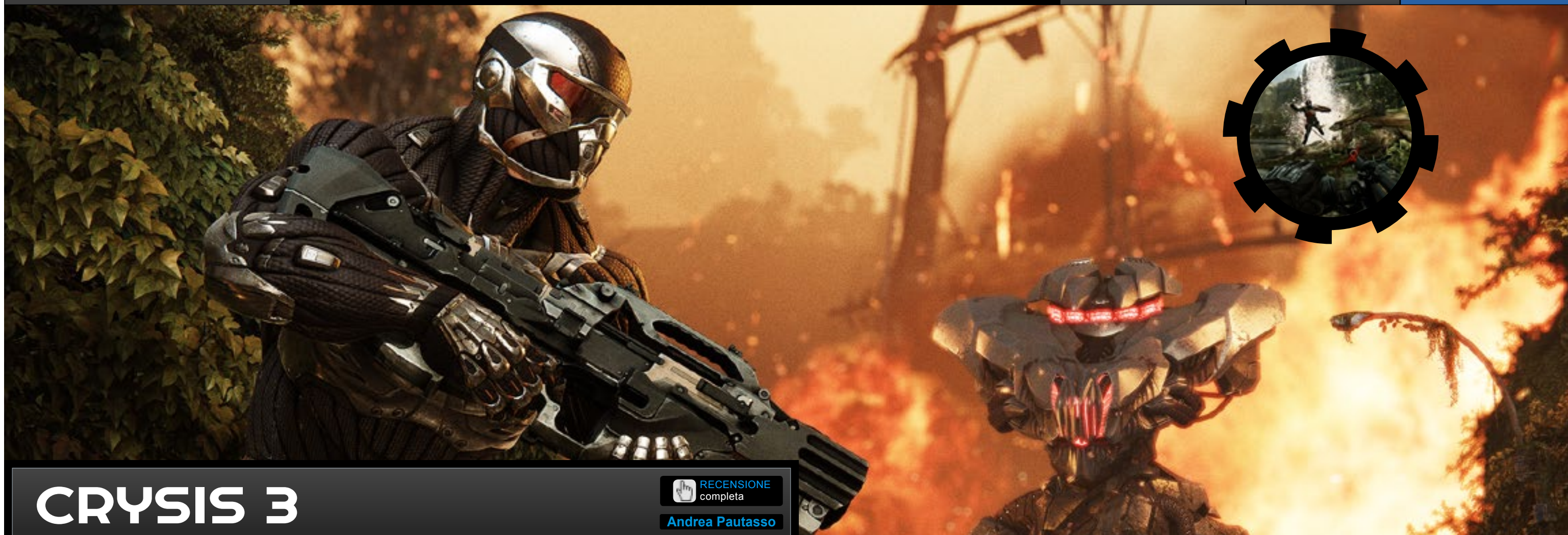
GENERE: RPG

GIOCATORI: 1

SITO UFFICIALE

Grafica	92
Sonoro	87
Giocabilità	93
Longevità	95

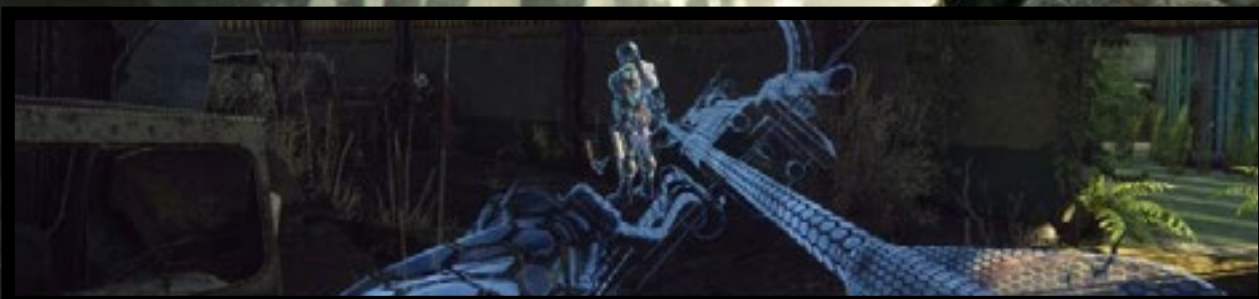
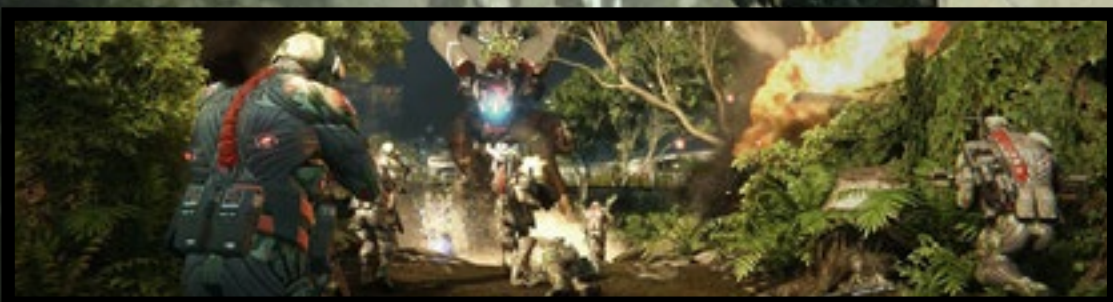
COMMENTA

GLOBALE **92**

CRYSIS 3

RECENSIONE completa

Andrea Pautasso

Eccoci qua, finalmente al terzo capitolo. Ricordarsi come è nato Crysis non è poi così difficile, è stato per anni lo spauracchio dei benchmark sulle configurazioni **PC**. Ma quando effettivamente è stato convertito anche per console, nel **2011**, il gioco ha finalmente conosciuto una certa notorietà come materia ludica. Il secondo capitolo è stato piuttosto sfortunato: ha venduto tanto e le recensioni delle critica hanno registrato un andamento eccellente, eppure qualcosa è andato incredibilmente storto. I server a distanza di mesi erano semideserti a causa del **Lag** e **Crytek** si è ritrovata a fare i conticon una concorrenza che nel frattempo aveva raggiunto i medesimi livelli tec-

nici. E ora, a distanza di poco più di due anni, ecco che **Crytek** torna in scena con il terzo capitolo della saga. Questa volta vestiremo i panni di **Prophet**, risvegliato da uno stato di stasi dal suo storico compagno **Psycho**. Ben presto realizzeremo di essere rimasti gli unici in possesso della devastante corazza multifunzione e che la **Cell** si è rivelata essere il vero cancro del globo, distruggendo le principali città mondiali e facendo letteralmente regredire allo stato selvaggio la stragrande maggioranza della popolazione umana. In questo contesto post-apocalittico il Gameplay di Crysis si evolve un bel po' e più che sembrare dei soldati dotati di una tuta miracolosa, potremmo sembrare dei veri e propri **Predator**: il fatto di voler spingere fortemente il titolo sul fattore **Stealth**, combinato alla capacità della nano tuta di rendere invisibili e alle armi retrò com l'arco, in un ambiente forestale unito all'utilizzo soprattutto di armi retrò come l'arco per abbattere i nemici, rinforza questa analogia. L'intelligenza degli avversari si comporta particolarmente bene, poiché tende ad adottare schemi di pattugliamento difficilmente aggirabili, rendendo la possibilità di agire in incognito decisamente problematica e costringendovi più di una volta ad esporvi rischiosamente. Il **multiplayer** di **Crysis 3** è davvero stabile ma le magagne questa volta sono altre: il tentativo di dare al gioco un **netcode** stabile è stato raggiunto con successo, peccato che risulti difficile distinguere i nemici. Le mappe di gioco sono ricche

di dettagli e di elementi naturali, ma tutta questa carica di soluzioni visive poligonali tende a confondere il giocatore. Tutti hanno a disposizione per un lasso di tempo la mimetica ottica, in ambientazioni che si perdono in giochi di luci ed ombre, e la scelta di differenziare gli avversari da pochi dettagli sulle armature ci sembra una decisione quantomeno inappropriata. Inoltre la modalità **Hunter**, tanto decantata dai **developer**, non ci ha proprio convinti: troverete un duo di nano-giocatori in inferiorità numerica ma dal potenziale devastante ed illimitato, che presto si troveranno braccati senza possibilità (o quasi) di salvezza. Per quanto riguarda l'aspetto tecnico, urge fare una doverosa precisazione: la versione da noi provata è quella su **Xbox 360**, quindi il giudizio esula dalle migliorie apportate su **PC** performanti. Il livello di dettaglio ci è dunque sembrato equiparabile a quello di **Far Cry 3** (ironica la sorte…) ma riteniamo che le vette raggiunte da **Halo 4** siano ancora distanti. In definitiva ci sentiamo di affermare che **Crytek** con **Crysis 3** ha realizzato un buon gioco, ma niente più. E' un discreto **FPS** soprattutto per il suo **single player** ben studiato, ma ben lontano dall'essere un capolavoro del genere.

VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: EA

SVILUPPO: CRYTEK

GENERE: FPS

GIOCATORI: 1 - ?

SITO UFFICIALE

Grafica	73
Sonoro	75
Giocabilità	65
Longevità	67

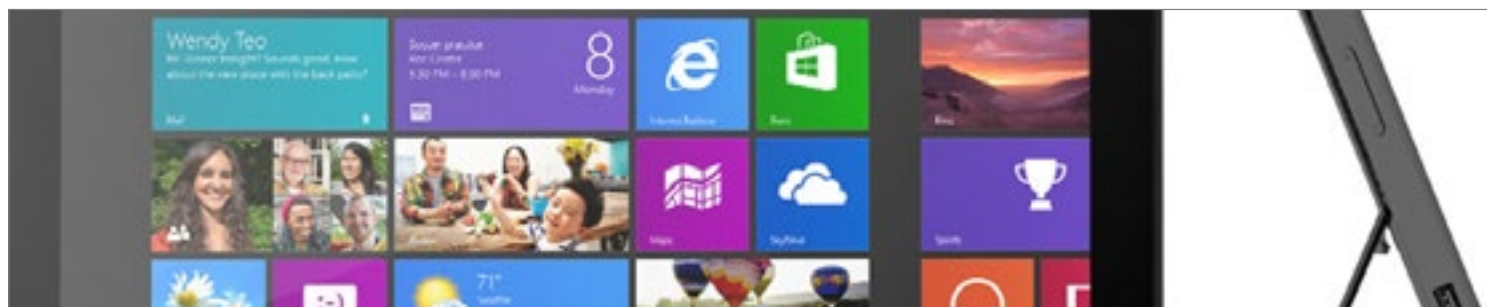
COMMENTA

GLOBALE 70

UNA GEFORCE PER QUALUNQUE TIPO DI UPGRADE

GTX 650-E di Asus si adatta anche alle prestazioni contenute...

Se desiderate aggiornare il PC non esagerando con i costi, allora la **GeForce GTX 650-E** di **Asus** fa decisamente al caso vostro. Studiata per l'upgrade di macchine con alimentazione a bassa potenza, non rinuncia però alle **DirectX 11.1** e alla tecnologia a 28 nm. Inoltre la scheda offre possibilità di upgrade interessanti, grazie ad un sostanzioso passo avanti in termini energetici per il **Super Alloy Power**.

La forma della ventola è stata appositamente studiata per ridurre l'accumulo di polvere e sporcizia all'interno, mentre il sistema di raffreddamento garantisce la dissipazione del calore per periodi più lunghi. Niente male!

MICROSOFT E IL RILASCIO UFFICIALE DI SURFACE PRO

Il tablet di Redmond arriva nei negozi entro la fine di febbraio 2013

Mentre starete leggendo queste righe, Microsoft avrà già messo in commercio l'atteso **Surface Pro**, il cui lancio ufficiale era stato previsto per gennaio 2013. A differenza del modello **RT**, che esegue il **Windows** omonimo e che e offre un pacchetto limitato di **software**, la versione **PRO** equipaggerà **Windows 8 Pro**. Il processore sarà un **Core i5**, affiancato a un **display 1080p**, una **Mini DisplayPort** e una porta USB 3.0. La versione da 64GB costa 899 dollari, mentre il modello da 128GB costerà $999.

APPLE: PREZZI ABBASSATI PER I NUOVI MACBOOK PRO

I modelli con Retina display costano meno e hanno migliori prestazioni

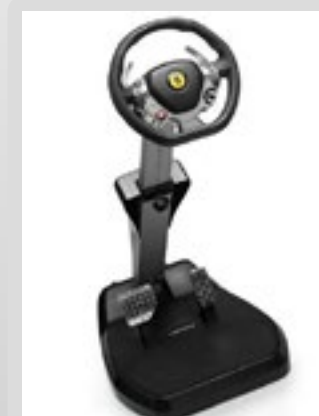
Apple rinnova i MacBook Pro con schermo Retina abbattendo i prezzi e aggiornando i processori. Il **MacBook Pro Retina** da 13 pollici passa da 1.779 a 1.529 euro, mentre il modello di fascia superiore, equipaggiato ora con Intel **Core i5 dual-core** da 2,6GHz, passa da 2.079 a 1.729 euro. Il **MacBook Pro** da 15 pollici si basa ora su un quad-core da 2.4 GHz (invece di 2,3GHz - 2.229 euro). Insomma, un taglio che farà felici i fan della mela!

Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)

MAX THE NINJA: TAKE 2 - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

VOLANTE FERRARI VIBRATION GT COCKPIT 458 ITALIA

Thrustmaster porta il fascino della guida sportiva... nel salotto di casa propria!

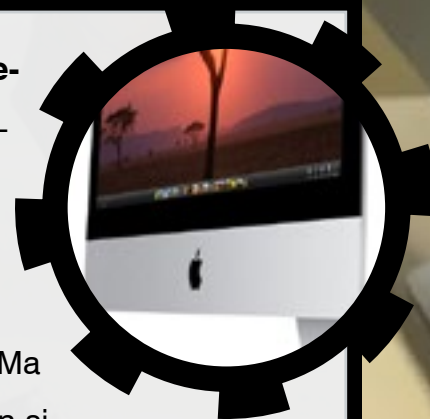
Il volante Ferrari Vibration GT Cockpit 458 Italia Edition è una straordinaria periferica che non ha nulla da invidiare alle controparti da sala e che vi garantirà sfide all'ultimo drift: vibrazioni, volante fedele alla versione originale, pedaliera e chassis resistente vi garantiranno tutto il piacere della guida su strada... nel salotto di casa!

HEADSET 250X: MUSICA PER XBOX!

Ecco le cuffie pensate per tutti i fan di casa Microsoft

Gli Headset 250X si rivolgono agli utenti dell'XBox che cercano cuffie e microfono di ottimo livello. Gestiscono il **surround** senza problemi, hanno amplificazioni per i bassi e possono essere tarate grazie al controller venduto in bundle: una soluzione all-in-one davvero notevole.

SPECIALE
IN COLLABORAZIONE CON
MACFORDUMMIES

IMAC 27, IMPRESSIONI D'USO

Il salto e lo sforzo necessari per poter disegnare e creare questo nuovo iMac sono stati sicuramente notevoli: riuscire a combinare le necessità tecniche con il design non è mai un compito semplice, ma per fortuna **Apple** in questo eccelle. Davvero, non sembra possibile che in così poco spazio ci sia un computer e molti lo scambiano per un monitor. Ma se è vero che il design è migliorato, non si può dire lo stesso per quanto riguarda le prestazioni: rispetto al modello precedente è aumentata un po' la clock nella **CPU**, ma la differenza è realmente difficile da notare. Anche la scheda video risulta aggiornata, ma è una serie M (Mobile) e quindi meno prestante della linea desktop. Se poi pensiamo che il prezzo ha subìto un ritocco verso l'alto di oltre il 12% allora qualche perplessità resta. Inoltre mancano il **superdrive** e la **firewire 800**, che per altro è ancora molto utilizzata soprattutto in ambito professionale. Certo, lo stile e la qualità del monitor sono migliorate ma per il resto si tratta di un'ottima occasione sprecata malamente...

SPECIALE IN COLLABORAZIONE CON GameStorm

IL PROFESSOR LAYTON E LA MASCHERA DEI MIRACOLI

ARTICOLO completo
GameStorm.it

Torna il Professor Layton su Nintendo 3DS! Le meccaniche di gioco sono pressoché invariate: ad una storia di fondo, molto bella, magica e misteriosa, si affiancano 135 enigmi da risolvere, ciascuno dei quali con diversa difficoltà e con una diversa impostazione logica da seguire. Inoltre sono presenti molti minigiochi, tutti fondati sui rompicapo. Gli amanti della saga non potranno che acquistare il titolo ad occhi chiusi. Ci troviamo di fronte al titolo più bello della saga, forse ad eccezione del primo. Consigliato!

GLOBALE 8.5

ALIEN 3

RECENSIONE completa

Cesare Arietti

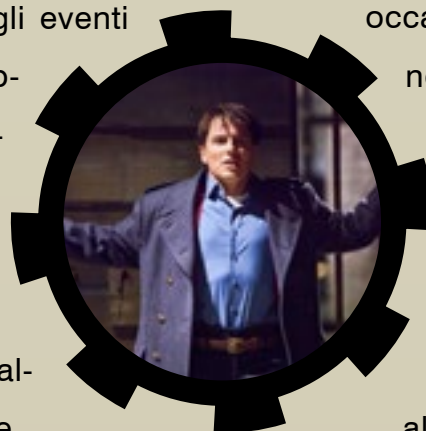
Da sempre il sogno dell'umanità è stato quello di esplorare lo spazio, per incontrare specie aliene in grado di divorare i terrestri. Proprio così, milioni d'anni di evoluzione hanno avuto l'obiettivo di trasformare la specie umana in prelibatezze per extraterrestri e per raccontare questo grande progetto è stato scritto un film come **Alien**. Non poteva mancare dunque una conversione del terzo film per **Super Nintendo**, che nel 1993 teneva incollati alla TV milioni di bambini per ingrassarli a sufficienza, in occasione del primo contatto cosmico. E **LJN**, publisher di talento, realizzò una conversione coi fiocchi, in cui una simpatica **Ellen Ripley** rasata a zero precipitava con un modulo di salvataggio su **Fiorina 161**, prigione spaziale abitata soltanto da una ventina di detenuti. Peccato che la zona fosse infestata da simpatici **Alien**: così a **Ellen** non restava che liberare i prigionieri e andare a caccia della **Regina**. Ovviamente portando con sé un negozio di armi, dalla mitraglietta d'assalto al lanciafiamme, tanto per arrostire larve e alieni di varie forme e dimensioni. Il gioco era in effetti veramente massiccio, con una grafica realistica e animazioni che avrebbero fatto venire l'acquolina in bocca a più di uno xenomorfo. Inoltre disponeva di decine di missioni da completare, con creature che sbucavano contente da ogni direzione. Ancora oggi è difficile trovare un mix così riuscito di ingredienti per un action bidimensionale. Se non lo avete mai visto provatelo: potrete così scoprire che fine farà la Terra nei prossimi centomila anni!

TORCHWOOD - SECONDA STAGIONE

RECENSIONE completa

Simone Giorgi

Che si stia parlando di catastrofi ambientali, zombie, serial killer o alieni, il concetto di serie TV continua ad espandersi e a trovare numerosi consensi di critica e pubblico. Sulle basi di questi presupposti è cresciuta la serie **Torchwood**, nata da una costola del famosissimo serial **Doctor Who** ed ora giunta alla sua quarta stagione. In questo caso valutiamo l'uscita, giunta con siderale ritardo (visto che in Italia la produzione è sbarcata nel 2008), del cofanetto completo della seconda serie: tredici puntate che come vedremo riescono ad espandere l'universo, un tantino incerto, creato nel primo appuntamento. Come da linea principale, anche questa seconda stagione firmata **Russell T. Davies** ruoterà attorno all'istituto **Torchwood**, settore governativo (naturalmente segreto) nato per investigare sulle spesso celate invasioni aliene. Durante i numerosi episodi che potremo gustare avranno luogo numerosi e ben congegnati eventi che innescheranno vicende coinvolgenti e mai monotone. Questa seconda stagione scorrerà via tra arrivi extraterrestri all'interno dei personaggi, commercio illegale di carne aliena, congegni esplosivi e persino armi nucleari. Sappiate comunque che gli episodi, tranne alcune parentesi di stanca, e senza svelarvi altro per via di evitare scomodi spoiler, correranno via con ritmo e senso scenico riuscendo ad incalzare e migliorare gli aspetti poco riusciti che avevano caratte-

rizzato la prima stagione, apparsa forse un tantino troppo lenta. Il cast inoltre risulta più convincente e più rodato rispetto al passato: in questo modo **Jack Harkness** e soci riescono a mantenere, con maggiore credibilità, lo spettatore incollato allo schermo. Anche dal punto di vista legato alla regia la seconda stagione di **Torchwood** appare più stilosa e raffinata: ne viene fuori così un prodotto degno delle migliori serie legate al filone della fantascienza. La prosecuzione degli eventi è senza dubbio coinvolgente e appassionante, ma nel caso volessimo approfondire anche dettagli e curiosità legate alla saga dovremo puntare ad altro, perché il cofanetto concepito non propone alcun elemento aggiuntivo o speciale...

Insomma, questa raccolta risulta un'ottima occasione per poter seguire (nel caso non aveste avuto ancora occasione) la trama, davvero coinvolgente. In definitiva, il prodotto nel suo insieme rappresenta una buona scusa per potersi appassionare agli eventi che gravitano attorno all'istituto segreto **Torchwood**, tuttavia va considerato un inizio ancora un tantino lento (ma col passare delle puntate questo elemento sembra passare in secondo piano) e la totale mancanza di aggiunte che i fan non vedranno di buon occhio. Per il resto gli amanti del genere potranno approfittare per continuare (o cominciare) a seguire le avventure della squadra di **Jack Harkness**. Adesso non resta che attendere l'arrivo del terzo cofanetto...